UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA” DE ICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

EL JUEGO DIDÁCTICO Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 071 DE “SAN JOAQUÍN” DE ICA.

TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN ACADÉMICA

EDUCACIÓN INICIAL

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

DESARROLLO HUMANO, ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO Y ADOLESCENTE Y SEGUIMIENTO ESCOLAR

PRESENTADA POR:

FERNÁNDEZ CALDERÓN VANESA

ASESOR: Prof. RAMIRO YALLICO CALMETT

ICA – PERÚ

2019

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimento a la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica, por darme la oportunidad de forjarme una profesión.

A los docentes de la Facultad por el esfuerzo que despliegan para formar los futuros profesores para el servicio de la región y del país.

EL JUEGO DIDÁCTICO Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 071 DE “SAN JOAQUÍN” DE ICA.

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

DESARROLLO HUMANO, ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO Y ADOLESCENTE Y SEGUIMIENTO ESCOLAR

RESPONSABLE:

Dra. REVECA GRACIELA ROMERO CORNEJO

Í N D I C E

		Pág.
DEDICATORIA …….....		ii
AGRADECIMIENTO ……		iii
CONTRACARÁTULA ……..		iv
ÍNDICE …….....		v
INTRODUCCIÓN ……..……		7
I.	IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN ..	8
	1.1 Planteamiento del problema ……	9
	1.2 Formulación del Problema ……	10
	1.3 Delimitación del Problema ……	10
II.	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN ……	11
	2.1 Objetivo General ……	12
	2.2 Objetivos Específicos ……	12
III.	JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN …….	13
	3.1 Importancia de la Investigación …….	14
	3.2 Limitaciones de la Investigación …….	15
IV.	MARCO TEÓRICO ……	16
	4.1 Antecedentes de la Investigación ……..	17
	4.2 Bases Teóricas ……...	22
	I CAPÍTULO: EL JUEGO DIDÁCTICO …….	22
	II CAPÍTULO: LAS HABILIDADES SOCIALES…….	29
	4.3 Marco Conceptual …….	35
V.	HIPÓTESIS Y VARIABLES …….	39
	5.1 Hipótesis ……	40
	5.1.1 Hipótesis general ……..	40
	5.1.2 Hipótesis específicas ……	40
	5.2 Variables ……..……	40
	5.2.1 Variable independiente ……..	40
	5.2.2 Variable dependiente ……..	40
	5.3 Operacionalización de variables …….	41

VI. ESTRATEGIA METODOLÓGICA……. 42
6.1 Tipo y Nivel y Diseño de Investigación ..…… 43
6.1.1 Tipo y nivel …….. 43
6.1.2 Diseño de Investigación …….. 43
6.3 Población y Muestra ……. 44
6.4 Técnicas de recolección de información ……..... 45
6.5 Instrumentos de recolección de información …… 45
6.6 Técnicas de análisis e interpretación de datos ……. 47

VII. MATRIZ DE CONSISTENCIA …… 49

VIII. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y VALIDACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ……. 50

8.1 Presentación de Resultados …….. 51
8.2 Validación de las hipótesis ……..…….. 73

CONCLUSIONES ……..…… 75
RECOMENDACIONES …….. 76
FUENTES DE INFORMACIÓN ……..…… 77
ANEXOS …… 79

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se puede decir y frecuentemente se escucha que existe una pérdida de valores sociales que deben primar en la sociedad. No se puede negar que predomina el individualismo, la fuerte y desleal competitividad, falta de solidaridad, entre otros aspectos. Este requiere ser superado siendo necesario para ello desarrollar habilidades sociales en los estudiantes. Pero este proceso se debe iniciar en las etapas iniciales o en los primeros años de vida de las personas.

Y es en el Nivel Inicial donde se construyen las bases para desarrollar en el niño determinadas habilidades con las cuales podrán relacionarse acertadamente con sus semejantes. Estas habilidades pueden incluir el saludo, la solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro.

Como la finalidad principal de la Educación Inicial es lograr la socialización del niño, se debe poner mucho énfasis en el desarrollo de las Habilidades Sociales como parte del trabajo en las Instituciones, pero no como un contenido que el alumno deba aprender en un área específica, sino trabajada transversalmente, en todas las áreas y actividades.

Y es a través de los juegos didácticos cómo se pueden desarrollar esas habilidades sociales, por esa razón nos hemos permitido abordar el tema con el propósito de determinar en qué medida la utilización de los juegos didácticos permite el desarrollo efectivo de las habilidades sociales de los niños/as de la Institución Educativa Nº 071 de la Urbanización de San Joaquín, Ica. Concluido el trabajo creemos haber logrado nuestro propósito, por lo que ponemos este estudio a consideración de la Facultad para su evaluación y aprobación respectiva.

LA AUTORA

I. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las habilidades sociales son motivo de muchas investigaciones de las cuales surgen numerosas informaciones y excelentes resultados que provocan el interés en diferentes áreas del conocimiento.

Las habilidades sociales son una parte importante de la actividad humana ya que en su vida las necesitarán para establecer relaciones interpersonales con sus semejantes y ser aceptados en la sociedad. Las habilidades sociales influyen en la autoestima, en el comportamiento o actitudes de las personas, y en el rendimiento académico de los estudiantes.

En la infancia, el desarrollo de las habilidades sociales es el resultado de la relación que cada niño/a tiene con el grupo primario al cual pertenece. Así, inician con los familiares más cercanos que cohabitan con él en el hogar. Luego se siguen desarrollando en el nivel escolar que es donde encuentra las oportunidades sociales para relacionarse con más personas. Por eso en los planteles se deben diseñar las estrategias más pertinentes para buscar el desarrollo de esas habilidades.

Pero esto no suele suceder en las instituciones educativas de nuestra región, específicamente en la institución educativa Nº 071 de Educación Inicial de “San Joaquín” Ica.

A este plantel acuden niños/as cuyas habilidades sociales no están desarrolladas porque, en muchos casos, se puede observar a diario que muchos de los niños aún no tienen el hábito de saludar, tampoco pueden iniciar ni mantener una conversación, es decir, tienen algún tipo de dificultades en la expresión de sus habilidades sociales, lo que podría ser considerado una deficiencia en la competencia social.

En tal sentido, nos propusimos ayudar a resolver progresivamente esta situación problemática aplicando el juego didáctico como una estrategia para superar estas dificultades.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema General

¿En qué medida el Juego Didáctico influye en el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de educación inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica?

1.2.2 Problemas Específicos

PE1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico?

PE2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico?

1.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

La presente investigación que consistió en la utilización de los Juegos Didácticos para desarrollar habilidades sociales se realizó en la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” - Ica, específicamente con los niños/as de Educación Inicial 04 años, durante el desarrollo de la primera unidad didáctica del año lectivo 2018.

Estos juegos didácticos se utilizaron con el propósito de mejorar el desenvolvimiento de los niños tanto en el plantel como fuera de él, es decir, se procuró desarrollar las habilidades sociales que, junto a las actividades propias del currículo, se realizaron por un periodo de 12 semanas.

II. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del Juego Didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1. Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico.

OE2. Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico.

III. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es importante porque, por una parte, trató de revalorar la utilidad que tienen los juegos didácticos y por otra, trató de desarrollar las habilidades sociales que son muy necesarias para la formación integral de los niños/as. De esta manera se pudo contribuir aunque sea mínimamente con el mejoramiento de la calidad educativa y convertir el trabajo en un aporte en el plano teórico y práctico orientado a la formación integral de los niños/as.

Desde el punto de vista social, su importancia está basada en que siendo las habilidades sociales uno de los principales soportes de la formación integral de los estudiantes, se convierte en un tema investigable porque nos permitió conocer las limitaciones que existe en los planteles para encarar el desarrollo de habilidades sociales de los niños/as, y así ir superando dichas debilidades y con ello asegurar la participación de los niños en el mundo del conocimiento.

Del mismo modo podemos destacar que el presente trabajo adquiere importancia porque puede brindar sus aportes teórico y práctico.

a. Importancia teórica

Para desarrollar esta investigación se tuvo que recoger información teórica que profundizó el conocimiento sobre las deficiencias en el desarrollo de habilidades sociales de los niños/as. Así, los conocimientos teóricos seleccionados constituyeron el marco teórico para entender esta problemática y asumir que las habilidades sociales constituyen una garantía del desarrollo integral de los niños/as.

b. Importancia práctica

Al tomar en cuenta los resultados a los cuales llegamos, las conclusiones y sugerencias, se comprobó la influencia positiva de los juegos didácticos para desarrollar las habilidades sociales en los niños/as de la muestra.

3.2 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

- Poca participación por parte de los niños para participar en el desarrollo de la presente investigación.

- Dificultad para obtener información y colaboración por parte de los padres de familia.

- Dificultad para hacer la distribución de los horarios de los grupos Control y Experimental, por cuanto este procedimiento no es potestad nuestra sino del personal directivo y jerárquico de la institución educativa.

- Muchas veces hubieron interrupciones del trabajo experimental porque de acuerdo a la calendarización realizada en la institución educativa hubo que cumplir también con diversas actividades como ceremonias, concursos, participaciones en eventos que se realizaron fuera de la institución, etc.

IV. MARCO TEÓRICO

4.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.1 Antecedentes internacionales

a. Martínez (2012) en su investigación titulada *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*, realizada en Buenos Aires, Argentina, se propuso como objetivo determinar el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero proponen la realización de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales, en ese sentido trató de hallar las estrategias o modalidades que los docentes de la muestra emplearon para generar propuestas de juegos cooperativos y desarrollar en sus alumnos habilidades sociales.

Para tal efecto utilizó el diseño cualitativo puro de tipo documental descriptivo. El trabajo de campo lo realizó en tres instituciones educativas de educación inicial de la localidad de Caseros, Provincia de Buenos Aires, siendo dos de ellos de gestión privada con subvención estatal y uno de gestión estatal.

Los resultados indican que no existe correspondencia entre los juegos cooperativos y la promoción de habilidades sociales, debido a que se ha podido determinar que muchos docentes carecen de los conocimientos suficientes sobre este tipo de juegos, por lo tanto existen controversias en el trabajo para la adquisición de habilidades sociales.

En tal sentido concluye afirmando que hay la necesidad de brindar a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos acerca del desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

b. Chacón (2010) realizó en Venezuela una investigación que la tituló *Los juegos didácticos y su importancia,* en la que expresa que el

juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo, pero que en la gran mayoría de los casos, los docentes no lo utilizan con la frecuencia y constancia necesarias porque desconocen las ventajas que tienen.

El objetivo de esta investigación fue determinar el nivel de conocimientos de los docentes con respecto a la utilidad y ventajas que ofrecen los juegos didácticos, empleando para ello la metodología cuantitativa de tipo descriptivo. La población y la muestra fueron equivalentes de manera que los 84 docentes con que cuenta esta institución educativa pasaron a formar parte de la muestra en estudio.

Los resultados que halló la autora fueron que el 78 % de docentes tienen un conocimiento básico sobre las bondades del juego didáctico y que el 14 % de los mismos tienen un conocimiento Regular y solo la diferencia (8 %) poseen un conocimiento del nivel Alto.

Las conclusiones a las que llegó fue que es una necesidad que los docentes conozcan las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego en todas las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Igualmente, es muy importante conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y útil para desarrollar las habilidades que se desean, de manera que si un docente llega a conocer la naturaleza del juego y sus elementos estará en condiciones de preparar un juego, prever el objetivo a lograr y determinar los pasos o etapas para realizarlo.

c. Lacunza (2010) en su trabajo *Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia*, que desarrolló en Tucumán, Argentina, pone de manifiesto que existe fuerte relación entre el aprendizaje y la práctica de habilidades

sociales y que, a su vez, ambos influyen positivamente en el desarrollo de las fortalezas psíquicas en los niños.

El objetivo principal que la autora se propuso lograr fue describir las habilidades sociales que poseían los niños de educación inicial de la provincia de Tucumán, Argentina, que se encontraban en situación de pobreza. También se propuso identificar si la presencia de habilidades sociales reducía la frecuencia de comportamientos de indisciplina.

Para ello, contó con una muestra de 120 niños de 5 años de edad que asistían a Jardines de Infantes de las escuelas públicas de zonas urbano-marginales de Tucumán. A los padres de estos niños se les administró una Escala de Habilidades Sociales, la Guía de Observación Comportamental y una encuesta sociodemográfica.

Los resultados indican que existen diferencias estadísticas significativas en las habilidades sociales según el sexo de los niños como en las dimensiones: Agresión física y/o verbal y Transgresión de la escala comportamental. También se encontró que los niños que mostraban comportamientos de indisciplina tenían menos habilidades sociales desarrolladas.

La conclusión que extrajo fue que la presencia de habilidades sociales en los niños previene la aparición de actitudes de indisciplina tales como agresividad y negativismo. Concluye también afirmando que la práctica de comportamientos sociales favorece la adaptación, la aceptación de los otros, los refuerzos positivos, el bienestar, entre otros aspectos.

4.1.2 Antecedentes nacionales

d. Camacho (2012) en su investigación titulada *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*, realizada en Lima, se propuso como objetivo vincular el juego cooperativo con

el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años, igualmente, determinar qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años. Esta investigación fue de tipo descriptivo, ya que mediante ella se pretendió conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de niñas de 5 años.

Para tal efecto aplicó la técnica de la lista de cotejo que la administró en dos momentos: la primera, al inicio del trabajo y permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego. Luego, una segunda prueba al finalizar el trabajo que permitió determinar el grado de desarrollo que habían alcanzado las habilidades sociales de los niños de la muestra. Esta muestra estuvo compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima.

Las conclusiones a las que llegó fueron: primero, el juego cooperativo brinda espacios a los estudiantes para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Segundo, existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

e. Ortecho y Quijano (2011) desarrollaron la investigación titulada *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años de la IE 207 "Alfredo Pinillos" de Trujillo,* en la que expresan que la formación de los seres humanos es un proceso muy complejo porque abarca muchos aspectos. Pero este proceso forma sus bases en el seno del hogar que constituye su primera escuela y los padres son sus primeros maestros.

El objetivo de esta investigación fue determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos cooperativos influye en el desarrollo social de los niños de 4 años de edad de la institución mencionada.

La población estuvo constituida por las 2 únicas secciones que hay en la referida institución que son identificadas como sección amarilla que hizo de grupo experimental con 18 niños/as y la sección verde fue el grupo control, también con 18 niños/as. Se utilizó el diseño Cuasi-Experimental con grupo experimental y grupo control con pre y post test. La variable independiente fue el desarrollo de juegos cooperativos y la dependiente Desarrollo social.

Las conclusiones a las que llegaron las autoras fueron: primero, el programa de juegos cooperativos permitió mejorar el desarrollo social en los niños de la muestra con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. Segundo, Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3, respectivamente.

En tercer lugar, concluyeron que los niños/as del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test.

4.2 BASES TEÓRICAS

I CAPÍTULO

EL JUEGO DIDÁCTICO

1.a El Juego

El juego constituye una de las estrategias primordiales para facilitar el aprendizaje. Es, según Minerva (2010),

> un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. (p.114)

De este modo, los juegos favorecen el desarrollo biológico, mental, emocional, individual y social de los estudiantes y también a los docentes les permiten cumplir con su tarea de la manera más amena, eficiente y eficaz.

Por otro lado, el juego constituye una excelente estrategia de aprendizaje, pues ayuda a los estudiantes a resolver sus conflictos internos y a enfrentar dificultades que, con seguridad, se les presentarán en el futuro.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, por eso es que a los niños jamás debe privárseles de él porque les ayudan a desarrollan y fortalecer su experiencia. “El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso” (Minerva, 2010. p.116).

Del mismo modo, el juego en el aula puede fortalecer valores como: honradez, lealtad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, tolerancia y puede lograr

que los niños/as adquieran el dominio de sí mismo, entre otros aspectos.

1.b Importancia del juego

El juego es muy importante para el desarrollo emocional y formativo de los niños/as, y su importancia radica en que cumple funciones esenciales que Euceda (2007. p. 35 y 36) resume textualmente en las siguientes:

1.b.1 Sirve para explorar. El juego es un medio para explorar el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.

1.b.2 Refuerza la convivencia. El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.

1.b.3 Equilibra cuerpo y alma. Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.

1.b.4 Produce normas, valores y actitudes. Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.

1.b.5 Fantasía. Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y diversión.

1.b.6 Induce a nuevas experiencias. Permite aprender a través de aciertos errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.

1.b.7 Vuelve a las personas más libres. Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

A partir de lo expuesto por Euceda (2007) se puede inferir que el juego tiene una enorme importancia para el desarrollo de los infantes, porque les ayuda a desarrollar sus habilidades motoras gruesas y finas. También contribuye al desarrollo de sus habilidades mentales, aprenden las formas, colores, tamaños y otros conceptos. Desarrolla su lenguaje porque interacciona con otros niños, hace que sus habilidades sociales se desarrollen eficazmente.

1.c Relación entre el juego y la personalidad de los niños

El juego, además de lo anteriormente mencionado, también participa en el desarrollo de la personalidad de los niños/as. Al respecto López (2011) expresa que existen cinco parámetros de la personalidad con los cuales el juego se relaciona directamente.

1.c.1 La afectividad. En la etapa infantil, la afectividad se expresa en forma de confianza, autonomía, iniciativa, etc. El juego proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente. Hace que los niños se interrelacionen de manera libre y espontánea y el hecho de que para jugar utilizan determinados juguetes son una ayuda para que desarrollen la afectividad. Por eso en algunas ocasiones los especialistas recomiendan su utilización en psicoterapia.

1.c.2 La motricidad. El desarrollo motor del niño/a es determinante para su formación general. El juego ayuda al proceso de maduración y desarrollo motriz de los niños/as. A través de él va conociendo su esquema corporal, va logrando progresivamente coordinación y equilibrio, desarrolla sus capacidades sensoriales.

1.c.3 La inteligencia. Desde el inicio del desarrollo infantil, las capacidades intelectuales están unidas al desarrollo sensorio-motor. El hecho de exponerse a manipular juguetes o participar

en juegos diversos les permite desarrollar su inteligencia, y cuanto más tempranamente se expongan a estos estímulos será mucho mejor.

1.c.3 La sociabilidad. Los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio con sus compañeros, por lo tanto ayudan a interrelacionarse y a comunicarse con ellos, haciendo que se integren socialmente.

Como se sabe, en los primeros años de vida el niño y la niña juegan solos, pero conforme transcurre el tiempo se van juntando con otros niños de su edad con quienes desarrollan actividades en paralelo, les gusta estar con otros niños y es en esta etapa, gracias a los juegos, el primer nivel de asociación que ellos tienen.

1.d Principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos

Es una necesidad que en el acto didáctico necesariamente se utilicen los juegos, sobre todo en los primeros grados de estudios. La utilización de los juegos obedecen a determinados principios pedagógicos que deben tener en cuenta los docentes y que Meneses (2010) los resume en los siguientes:

1.d.1 Conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los niños/as, tener listo el material a utilizar y delimitar el terreno donde se va a jugar.

1.d.2 Debe motivar a los niños/as antes, durante y después del juego.

1.d.3 Explicar en forma clara y sencilla las características del juego

1.d.4 Hacer una demostración con un grupo de alumnos o el mismo profesor.

1.d.5 Si no fue lo suficientemente claro, detener el juego y corregir el error

1.d.6 Si hay un marcador, dejar que los jugadores lo vean, y mencionar al ganador

1.d.7 Cuando el grupo está listo, puede hacer variaciones del juego.

1.d.8 Si el juego ya se está volviendo rutinario cambiarlo o terminarlo, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.

1.d.9 El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.

1.d.10 Cuando se presenta el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros

1.d.11 Para mantener el interés del juego los equipos deben ser homogéneos

1.d.12 Tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego

1.d.13 Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

1.e Características de los juegos didácticos

El juego es una actividad que tiene muchas características que ejerce en la formación de las personas una función importante. Benítez (2009) menciona las siguientes características:

1.e.1 A través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal medio de comunicación

1.e.2 Siempre tiene algún sentido para quien lo practica

1.e.3 Expresan los deseos, fantasías, temores y conflictos de os niños/as

1.e.4 Se relacionan con su pasado y presente y se preparan para el futuro

1.e.5 Estimula los sentidos y enriquece la creatividad y la imaginación

1.e.6 Utiliza la energía física y mental de manera productiva y/o entretenida

1.e.7 Facilita diversos aprendizajes tales como:

- El desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, correr, trepar.
- El desarrollo del habla y el lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos.
- El desarrollo de las habilidades sociales como cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos
- El desarrollo de la inteligencia emocional: autoestima y compartir sentimientos con otro
- Comparar, categorizar, contar, memorizar
- Reconocimiento de habilidades y limitaciones.

1.f Papel del docente en el juego

Para planificar actividades lúdicas, el docente tiene que conocer bien a sus estudiantes en lo que se refiere a su nivel de conocimientos, la edad, sus intereses y necesidades.

Es necesario que el niño/a encuentre utilidad práctica de la actividad lúdica a desarrollar y no tenga un sentimiento de pérdida de tiempo que muchas veces experimenta. Y no sin razón Labrador (2010) expresa que:

> Muchos docentes consideran que una vez dadas las instrucciones del juego los alumnos ya pueden funcionar solos y este no es nuestro criterio. Del mismo modo que el profesor toma un papel secundario de orientador, guía, facilitador... en muchas de las actividades comunicativas que se dan en el aula, durante los juegos, el profesor debe adoptar ese mismo papel secundario, orientando, animando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan. (p. 80)

Pero, muchas veces cuando los niños/as juegan, caen en el desánimo y en el desaliento, al comprobar sus errores. Ante esta situación conviene recordarles que están jugando y así, jugando, se aprende del error. El docente debe hacerles comprender que las tareas en grupo implican una relación humana natural tan sencilla como cualquier otra de la vida diaria. Y para poner en práctica los juegos

seleccionados, el docente debe tener en cuenta que el lugar o espacio donde se va a jugar deba tener las siguientes condiciones:

- el espacio para una buena comunicación
- la iluminación
- la ventilación
- el decorado, color etc.
- cantidad y calidad del mobiliario

1.g Objetivos y elementos de los juegos didácticos

Un juego didáctico debe contar con una serie de objetivos que permitan al docente establecer las metas que desea lograr con sus estudiantes. Estos objetivos, según lo expresado por Chacón (2009), pueden ser:

- Plantear un problema que deberá resolverse o encontrar su solución.
- Afianzar de manera positiva los conceptos, procedimientos y actitudes a desarrollar.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.

De igual manera, Chacón (2009. p. 135) sostiene literalmente que en los juegos didácticos destacan tres elementos:

1º **El objetivo didáctico**. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

2º **Las acciones lúdicas.** Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos.

3º **Las reglas del juego.** Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplir con las actividades planteadas.

II CAPÍTULO

LAS HABILIDADES SOCIALES

2.a Definición y naturaleza de las habilidades sociales

Vicente Caballo, citado por Tapia (2008), manifiesta que las habilidades sociales

> Son el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. (p. 12)

Si se pretende desagregar esta definición para hacerla más entendible se podría decir que las Habilidades Sociales son el conjunto de conductas y comportamientos que adquiere una persona para:

1º **Tomar decisiones** de acuerdo a sus propios intereses y los de las personas de su entorno, siempre con respeto y sin causar daño a nadie.

2º **Elaborar un juicio crítico** compartiendo criterios y opiniones.

3º **Resolver sus propios problemas,** pero comprendiendo y colaborando con los demás.

Bajo estas consideraciones, las habilidades sociales adquieren un enorme valor por sí mismas y para comprenderlas en su exacta dimensión se debe comprender que:

- Son aprendidas a través de la observación, imitación, ensayo, información.
- Establecen relaciones interpersonales, verbales y no verbales, a través de las cuales unas personas influyen en otras.
- Desarrollan la iniciativa de las personas.
- Son recíprocas por naturaleza.
- Reciben la influencia del medio. Factores como la edad, sexo, situación social influyen en la conducta social de la persona.

2.b Importancia de las habilidades sociales en la edad escolar

El estudio de las habilidades sociales viene teniendo mucha importancia y auge en los últimos años. Hay un incremento de la cantidad de publicaciones sobre el tema. Es que estas habilidades ayudan a las personas a vivir en armonía, por eso Rivera (2008) expresa que la experiencia personal diaria “nos indica que pasamos un alto porcentaje de nuestro tiempo en alguna forma de integración social y tenemos experiencia de que las relaciones sociales positivas son una de las mayores fuentes de autoestima y bienestar personal” (p. 5).

Desarrollar las habilidades sociales a temprana edad, es hoy una necesidad porque le permitirá al niño desenvolverse de la mejor forma posible, por eso conviene propiciar las relaciones adulto – niño, niño – niño, etc. que aseguran el desarrollo de lo que hoy se denomina competencia interpersonal.

Un adecuado desarrollo de las relaciones sociales en la infancia se asocia siempre a un adecuado nivel de rendimiento académico y a un

equilibrio personal y social tanto en la infancia como en la vida adulta. Por el contrario, la incompetencia interpersonal se relaciona con baja aceptación, rechazo, o aislamiento social por parte de las otras personas. Un niño que no haya sido encaminado en las adecuadas relaciones interpersonales seguramente tendrá deficiencias en su rendimiento escolar, fracaso, ausentismo, deserción escolar, inadaptación escolar. También puede ocasionar problemas personales como baja autoestima, depresión, inadaptación. Y en el futuro, en la adolescencia y en la adultez, puede devenir en alcoholismo, el suicidio, etc.

2.c Adquisición y desarrollo de habilidades sociales

Es evidente que las personas adquieren y empiezan a desarrollar las habilidades sociales durante la infancia. Y se adquieren como resultado de la combinación del proceso de desarrollo y del aprendizaje.

> Ningún niño y niña nace simpático, tímido o socialmente hábil; a lo largo de la vida se va aprendiendo a ser de un modo determinado, de forma que las respuestas que emite el niño o la niña en una situación interpersonal dependen de lo aprendido en sus interacciones anteriores con el medio social. (Rivera, 2008, p. 7)

Es así que se puede afirmar que las habilidades sociales de interacción social son conductas que se aprenden, pero se logra a través de los siguientes mecanismos, según Rivera, 2008):

2.c.1 Aprendizaje por experiencia directa. Las conductas interpersonales son fortalecidas por los reforzadores del entorno después de cada comportamiento social. Si cuando un niño/a sonríe a su padre y este le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del conjunto de conductas del niño y la niña. Pero si el padre ignora o se muestra indiferente ante dicha conducta, esta se extinguirá y aparecerán nuevos comportamientos o nuevas conductas.

2.c.2 Aprendizaje por Observación. El niño aprende conductas como resultado del proceso de observación. Por ejemplo: un niño o niña observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones, aprenderá a no emitir esa conducta.

Los modelos a los que el niño/a está expuesto a lo largo de su desarrollo son muy variados y entre ellos están hermanos, hermanas, padres, primos, vecinos, amigos, profesores y adultos en general. También son muy importantes y de mucho impacto los modelos simbólicos, entre los que destacan los de la televisión.

2.c.3 Aprendizaje Verbal Instruccional

Según este procedimiento, el niño/a aprende a través de lo que se le dice, a través del lenguaje hablado por medio de preguntas, instrucciones, indicaciones o sugerencias verbales. Son habilidades que se aprenden cuando nos las dicen, por medio de preguntas, instrucciones, incitaciones, explicaciones o sugerencias verbales. “No es un aprendizaje directo, pero si es fundamental en nuestra vida, ya que se construye en nosotros desde que somos muy pequeños” (Segura, 2015).

En el ámbito familiar, esta instrucción es informal. Por ejemplo: cuando los padres piden al niño o niña a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor, o cuando le explican y dan instrucciones directas de cómo resolver un conflicto que tiene con un amigo o amiga. Pero en el ambiente escolar esta instrucción suele ser sistemática y directa.

2.c.4 Aprendizaje por retroalimentación interpersonal

La retroalimentación es la explicitación por parte de observadores de cómo ha sido el comportamiento que se muestra y esto ayuda a

corregirlo sin necesidad de ensayos. La retroalimentación es un reforzador social.

2.d Tipología de las habilidades sociales

No existe uniformidad de criterios para clasificar las habilidades sociales. Pero para efectos de esta investigación, utilizaremos la que propone Marlene Rivera (2008) quien considera que son 4 clases o tipos de habilidades sociales:

2.d.1 Habilidades Básicas de Interacción social

En esta área incluyen habilidades y comportamientos básicos y esenciales para relacionarse con cualquier persona ya sea niño, niña o adulto, aunque no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad. Se les llama también habilidades de cortesía y protocolo social, ayudan a manejarse y desenvolverse en su entorno social.

Los niños y niñas socialmente hábiles sonríen, ríen y disfrutan cuando se relacionan con otras personas y establecen contactos (saludan, se despiden, se presentan) que resultan agradables para los otros, haciéndolo siempre con cortesía y amabilidad, piden las cosas por favor, piden disculpas, agradecen.

2.d.2 Habilidades para hacer amigos y amigas

Estas habilidades son muy importantes para iniciar, desarrollar y mantener relaciones positivas y satisfactorias.

La amistad implica satisfacción mutua, placer y apoyo entre las personas. Es una experiencia muy satisfactoria. Los niños/as que tienen amigos o amigas tienen una mayor adaptación personal y social. Los indicadores más notorios de estas habilidades son:

refuerzan a otros, inician una conversación, se unen al juego con otros, están dispuestos a ayudar, cooperan y comparten.

2.d.3 Habilidades Conversacionales

Son habilidades que permiten al niño y la niña iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas iguales y adultos.

Para que haya interacción con sus semejantes, es necesario que el con los demás. En la infancia la conversación no es sólo un medio para participar sino también para aprender. Estas habilidades se perciben cuando el niño/a inicia conversaciones, mantiene conversaciones, terminar conversaciones, es capaz de unirse a la conversación de otros, participa en conversaciones de grupo.

2.d.4 Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.

Se llaman también habilidades de autoexpresión, autoafirmación o asertividad. Esta, implica expresar los propios sentimientos y defender sus derechos personales, sin negar los derechos de los otros. Estas personas logran sus propósitos sin herir a los demás, son expresivas emocionalmente, se siente bien consigo mismas y se tienen confianza.

El niño/a que defiende y hace valer sus derechos asertivamente, se valora a sí mismo y hace que los demás le valoren, le tomen en cuenta y respeten sus deseos, gustos y opiniones.

4.3 MARCO CONCEPTUAL

a. Actividades lúdicas

Es el conjunto de actividades atractivas y motivadoras, que se realizan para captar la atención de los estudiantes hacia la materia, asignatura o área curricular que se desea desarrollar.

Estas actividades deben estar incluidas en los programas previamente elaborados y que deben estar en correspondencia con un contexto real, pudiendo simular en el aula dicha situación real que induzca a aprender.

b. Asertividad

Es una estrategia de comunicación que permite a las personas defender sus derechos y manifestar su opinión, gustos e intereses, de manera libre y clara, sin agredir a otros y sin permitir ser agredidos. Una conducta asertiva permite hablar de uno mismo, aceptar cumplidos, pedir ayuda, discrepar abiertamente, pero con respeto, pedir aclaraciones y aprender a decir “No”.

c. Autoestima

La autoestima es la percepción que las personas tienen de sí mismas. Abarca todos los aspectos de la vida, desde el físico hasta el interior. Se trata de la valoración que hacen las personas de sí mismas y esa valoración se forma a lo largo de toda la vida y bajo la influencia de los demás. La autoestima se origina desde la infancia, puesto que el refuerzo positivo o negativo con el que se haya contado desde las primeras etapas de la vida, resultan determinantes para la seguridad emocional en el futuro.

d. Desarrollo biológico

Es el conjunto de cambios en la composición corporal, el desarrollo de los sistemas que constituyen el organismo humano, el desarrollo

de las gónadas, órganos reproductivos y de caracteres sexuales secundarios. Estos cambios se orientan hacia la madurez física de la persona.

e. Desarrollo emocional

Este tipo de desarrollo está referido al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que comprende tanto los aspectos conscientes como los inconscientes.

f. Desarrollo individual

Es un proceso de transformación mediante el cual una persona adopta nuevas ideas o formas de pensamiento, que le permiten adoptar nuevos comportamientos y actitudes, que dan como resultado un mejoramiento de su calidad de vida.

Para buscar el desarrollo individual el requisito de mayor importancia es tener la determinación de hacer algo distinto en la vida, que sea de su entera satisfacción.

g. Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo se relaciona con los procesos intelectuales y en los aspectos que surgen de esos procesos. Es la modificación de la estructura mental que hay en el niño/a como resultado de la incorporación o asimilación de conocimientos que se concatenan con los que ya poseen. Este desarrollo es el resultado de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

h. Desarrollo social

Se refiere a la evolución o cambio positivo en las relaciones entre los individuos, grupos e instituciones de una sociedad, siendo el bienestar social el proyecto de futuro. Es entendido como un proceso de mejoramiento de la calidad de vida de una sociedad. Se considerará que una comunidad tiene una alta calidad de vida cuando sus habitantes tengan la posibilidad de satisfacer sus necesidades pero dentro de un marco de paz, libertad, justicia, democracia, tolerancia, equidad, igualdad y solidaridad.

i. Estrategias de aprendizaje

Son el conjunto de medios, conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias incluyen las habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información. Existen estrategias impuestas e inducidas. Estas últimas son las que interesan para efectos del aprendizaje significativo de los estudiantes porque resultan de manejar por sí mismos los procedimientos que les permitan aprender con éxito.

j. Imaginación

Es la facultad de una persona para representar imágenes de cosas reales o ideales. Permite tener presente en la mente un objeto que se ha visualizado con anterioridad o crear algo nuevo sin ningún sustento real. Al imaginar, el ser humano maneja la información de la memoria y transforma elementos ya percibidos en una nueva realidad.

k. Juegos didácticos

Son recursos didácticos que el docente emplea para hacer más ameno e interesante el desarrollo de las clases. Tienen la finalidad de mantener el interés por el aprendizaje, mantener una actividad mental constante, favorecer el desarrollo global del niño/a: intelectual, emocional, afectivo, social, del lenguaje, psicomotor, etc. Además permiten hacer posible el control de los aspectos emocionales para aprender a ser.

l. Juicio crítico

Es la capacidad racional humana que le permite repensar las ideas propias o ajenas, evaluando su credibilidad, sus aciertos y sus errores. Es la atribución que tienen las personas de otorgar calificación positiva o negativa a las cosas, personas o acciones.

m. Lenguaje

Es el sistema a través del cual el hombre o los animales comunican sus ideas y sentimientos, ya sea a través del habla, la escritura u otros signos, pudiendo utilizar todos los sentidos para comunicar. Es el conjunto de señales o signos que sirven para comunicar algo. Es la capacidad que tenemos los seres humanos para crear diversas formas de comunicación.

n. Motricidad

Es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Para esto tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculoesquelético). La motricidad puede clasificarse en motricidad fina y motricidad gruesa.

V. HIPÓTESIS Y VARIABLES

5.1 HIPÓTESIS

5.1.1 Hipótesis general

El Juego Didáctico influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de educación inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica.

5.1.2 Hipótesis específicas

HE1. El nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico, se categoriza como Bajo.

HE2. El nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico, se categoriza como Alto.

5.2 VARIABLES

5.2.1 Variable independiente

El Juego didáctico

5.2.2 Variable dependiente

Desarrollo de habilidades sociales

5.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: **Ejecución del Juego Didáctico**	Juegos de memoria Juegos con masas Juegos de adivinanzas	Frecuencia de aplicación Duración Lugar de aplicación
Variable Dependiente: Desarrollo de habilidades sociales	Habilidades sociales básicas	Escucha con atención Formula una pregunta
	Habilidades sociales avanzadas	Pide ayuda Participa voluntariamente Sigue instrucciones Sabe disculparse

VI. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

6.1 TIPO, NIVEL Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

6.1.1 Tipo y Nivel.

La investigación desarrollada es aplicada y explicativa. Aplicada porque busca la utilización práctica de los juegos didácticos cuyos conocimientos teóricos ya se han adquirido antes. La utilización del Juego Didáctico tiene la finalidad de resolver o contribuir a solucionar las deficiencias en el desarrollo de habilidades sociales que notoriamente tienen los niños/as de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica.

Es de nivel explicativo porque buscó encontrar la causa para desarrollar mejor las habilidades sociales de los niños/as que integrarán el grupo experimental, es decir, no se limitó a la descripción del fenómeno en estudio sino pretendió responder al por qué se desarrollan las habilidades sociales.

6.1.2 Diseño de Investigación

Se utilizó el diseño de dos grupos aleatorizados Pre y Post test, llamado también Diseño con Grupo Control Pre y Post test.

Este diseño se caracteriza porque los grupos de estudio se asignan previamente de manera aleatoria. Una vez realizada esta distribución, se realizó una medición previa o pre test de la variable dependiente nivel de desarrollo de habilidades sociales. Posteriormente la variable independiente (X), se aplicó al grupo designado como experimental, y finalmente se hizo una nueva evaluación o pos test de la variable dependiente en ambos grupos.

De acuerdo a lo anterior, la variable independiente utilización del Juego Didáctico se ejecutó con el Grupo Experimental (GE), en tanto que en el Grupo Control (GC) no se utilizó, desarrollándose las clases tal como lo establecen las Unidades

Didácticas.

Hacemos la aclaración de que en el Grupo Experimental se desarrollaron las acciones que establecen las Unidades Didácticas mencionadas, pero que además de ellas se emplearon los juegos didácticos. Por ello que:

GE	O_1	X	O_3
GC	O_2		O_4

Donde:

$\mathbf{X_1}$ = Variable independiente: El Juego Didáctico

$\mathbf{O_1\ O_2}$ = Observaciones a ambos grupos antes de aplicar la variable independiente Utilización del Juego Didáctico (Pre Test)

$\mathbf{O_3}$ = Observaciones luego del trabajo habiendo utilizado con el Grupo Experimental el Juego Didáctico (Post Test).

$\mathbf{O_4}$ = Observaciones al Grupo de Control luego de realizado el trabajo sin haber utilizado el Juego Didáctico (Post Test).

6.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

6.2.1 Población

La población estuvo constituida por los niños/as de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, de acuerdo al cuadro adjunto:

Grado y Sección	Cantidad de niños/as
Inicial 04 años “A”	19
Inicial 04 años “B”	18
TOTAL	37

6.2.2 Muestra

La muestra con que se trabajó estuvo conformada por 32 niños/as de 04 años de la referida institución educativa, a razón de 16 por cada grupo porque la asistencia de algunos niños no fue tan regular como la de sus compañeros. Se consigna en la siguiente tabla:

Grado y Sección	Grupo	Cantidad de niños/as
Inicial 04 años “A”	Experimental	16
Inicial 04 años “B”	Control	16
TOTAL		32

6.3 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las técnicas empleadas en la recolección de datos fueron la encuesta, el fichaje y la observación, fundamentalmente.

6.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

a. Prueba Pre test

Al iniciar la presente investigación se aplicó la evaluación Pre Test que consistió en una ficha de observación conformada por 8 reactivos o ítems referidos a las habilidades sociales en las dos dimensiones a estudiar: habilidades sociales básicas y habilidades sociales avanzadas.

Para efectos de esta evaluación Pretest se seleccionó al azar a los Grupos Experimental y Control, correspondiendo a Inicial “A” hacer de Grupo Experimental y a Inicial “B” Grupo Control. Así distribuidos

los grupos, la evaluación se aplicó a cada uno de ellos en su respectivo horario de clases.

b. Prueba Post test

Al culminar la investigación se aplicó la evaluación Postest que, al igual que la prueba pre test, estuvo conformada por 8 reactivos o ítems distribuidos equitativamente entre las dos dimensiones consideradas para este estudio, manteniendo las mismas características, la misma secuencia u orden que en anterior oportunidad.

c. Fichas de contenido y de actividades

En estos instrumentos se registraron las sesiones de aprendizaje en las que se utilizaron los juegos didácticos con los niños/as del grupo experimental. Se utilizaron un total de 12 fichas a razón de una por cada sesión de aprendizaje, es decir, el trabajo tuvo una duración de un mes y medio aproximadamente (6 semanas), a razón de dos sesiones por semana.

d. Fichas de Investigación. Se emplearon las fichas textuales y de resumen para registrar la información obtenida de las fuentes bibliográficas consultadas para elaborar el Marco Teórico entre otros contenidos.

e. Ficha de consolidado de Calificaciones. Se empleó para registrar las calificaciones que fueron obteniendo los niños en cada una de las sesiones desarrolladas.

6.5 TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para desarrollar esta investigación se ha considerado emplear la variable independiente: Juegos didácticos. Para ello, se tuvo que crear las condiciones para ejecutar el diseño experimental. Primero, la variable independiente fue aplicada en 12 sesiones (6 semanas). Esto permitió medir su efecto sobre la variable dependiente interpretación de textos escritos.

Para la aplicación de la variable independiente debió planificarse previamente, por lo que detallamos la manera cómo se procedió en esta investigación:

Selección de los Grupos de Control y Experimental. Como en el periodo lectivo en el cual se desarrolló esta investigación existió dos secciones de 4 años, se asignó de manera aleatoria al grupo control y grupo experimental. Una vez asignados los grupos se procedió a administrar la evaluación pretest e inmediatamente se inició la utilización de los organizadores visuales.

Tiempo de aplicación. De acuerdo a lo anterior, el trabajo fue ejecutado en un periodo de seis semanas, a razón de dos sesiones por semana, es decir, se trabajó en 12 sesiones. Transcurridas 3 semanas, es decir, seis sesiones, se aplicó la evaluación de proceso.

De acuerdo a la tabla siguiente se puede explicar que el trabajo se desarrolló en dos etapas: la primera, en la que se alternaron tres tipos de juegos didácticos, tuvo una duración de tres semanas, a cuyo término se aplicó la evaluación de proceso. En la segunda etapa, se volvieron a alternar los tres tipos de organizadores y también tuvo una duración de tres semanas. Luego se aplicó la evaluación postest.

Duración de cada sesión. De acuerdo al Plan de Estudios de la Institución Educativa en mención, se utilizó para cada tema

desarrollado cuatro horas pedagógicas por semana, de manera que dispusimos de un total de 24 horas para la aplicación de la variable independiente.

TIEMPO DE APLICACIÓN DEL TRABAJO EXPERIMENTAL					
Evaluación pretest					
SUB ETA-PAS	**Tipos de organizadores visuales**	**Semana Nº**	**Habilidades para**	**Nº de sesiones**	**Nº de horas**
PRIMERA	Juegos de memoria	1	Habilidades sociales primarias	2	4
	Juegos de adivinanzas	2	Habilidades sociales avanzadas	2	4
	Juegos con masas	3	Habilidades sociales primarias	2	4
Evaluación de proceso					
SEGUNDA	Juegos de memoria	4	Habilidades sociales avanzadas	2	4
	Juegos de adivinanzas	5	Habilidades sociales primarias	2	4
	Juegos con masas	6	Habilidades sociales avanzadas	2	4
TOTAL		**06**	**TOTAL**	**12**	**24**
Evaluación postest					

VII MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO DIDÁCTICO Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 071 DE “SAN JOAQUÍN” DE ICA.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	FUENTE
Problema General ¿En qué medida el Juego Didáctico influye en el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de educación inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica? **PE1.** ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico? **PE2.** ¿Cuál es el nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico?	**Objetivo general** Determinar la influencia del Juego Didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica. **OE1.** Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico. **OE2.** Describir el nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico.	**Hipótesis general** El Juego Didáctico influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de educación inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica. **HE1.** El nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico, se categoriza como Bajo. **HE2.** El nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico, se categoriza como Alto.	**Variable Independiente** Juego Didáctico **Variable Dependiente** Desarrollo de habilidades sociales	Niños/as Niños/as

VIII. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y VALIDACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

8.1 Presentación de resultados

TABLA N° 1

FICHA DE EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

A: Nunca o casi nunca (1 pto.)
B: Pocas veces (2 ptos.)
C: Ni muchas ni pocas veces (3 ptos.)
D: Muchas veces (4 ptos.)
E: Siempre o casi siempre (5 ptos.)

Habilidades	Ítems	Intervalo				
		A	B	C	D	E
Habilidades sociales básicas	1. Presta atención a la persona que le está hablando					
	2. Habla con naturalidad con sus compañeros de clase					
	3. Habla con otras personas sobre cosas de interés de ambos					
	4. Permite que los demás sepan que les agradece los favores					
Habilidades sociales avanzadas	5. Pide que le ayuden cuando tiene alguna dificultad					
	6. Presta atención a las instrucciones de la profesora y las cumple correctamente					
	7. Pide disculpa a los demás por haber hecho algo mal					
	8. Explica con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica					
SUB TOTAL						
TOTAL						

EXPLICACIÓN

De acuerdo al tipo de investigación, se ha trabajado con dos grupos utilizando el diseño cuasiexperimental con grupo control. Antes de la aplicación de los juegos didácticos ambos grupos fueron sometidos a la evaluación pretest que consistió en una lista de cotejo conformada por 8 ítems que pudieron ser calificadas de 1 hasta 5 puntos según el desarrollo de habilidades sociales que tenían los niños.

Este instrumento fue utilizado para cada uno de los integrantes de la muestra, es decir, se utilizaron 32 fichas a razón de 16 para cada grupo. Mientras los niños realizaban sus actividades diarias en la institución educativa y, según el comportamiento que iban mostrando se fue llenando la ficha de evaluación.

La escala de valoración que se utilizó fue: A: Nunca o casi nunca (1 pto.), B: Pocas veces (2 ptos.), C: Ni muchas ni pocas veces (3 ptos.), D: Muchas veces (4 ptos.), E: Siempre o casi siempre (5 ptos.), de manera que el máximo puntaje a obtener por cada niño fue 40 y el mínimo 8.

Con las puntuaciones asignadas se pudo obtener el puntaje total de cada niño, con el cual se realizaron las tabulaciones correspondientes.

TABLA N° 2

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN PRETEST

GRUPO EXPERIMENTAL

N° de Orden	Habilidades sociales básicas				Habilidades sociales avanzadas				**Total de puntos**
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	2	2	1	2	1	1	2	2	**13**
2	2	1	1	2	2	1	1	1	**11**
3	1	1	1	2	2	1	2	2	**12**
4	2	3	3	3	2	3	3	2	**21**
5	1	1	1	2	2	1	2	2	**12**
6	2	3	3	3	3	2	3	3	**22**
7	1	1	1	1	2	2	1	1	**10**
8	2	1	1	1	2	2	2	2	**13**
9	1	2	2	2	1	2	1	1	**12**
10	2	2	2	2	1	2	1	1	**13**
11	3	3	3	3	4	3	3	4	**26**
12	2	2	1	1	1	2	2	2	**13**
13	1	2	1	2	2	2	1	1	**12**
14	2	2	2	2	1	2	1	1	**13**
15	1	2	2	2	1	1	1	1	**11**
16	2	1	2	2	2	1	1	1	**12**
∑	27	29	27	32	29	28	27	27	**226**
Prom	**1,69**	**1,81**	**1,69**	**2**	**1,81**	**1,75**	**1,69**	**1,69**	**14,13**

INTERPRETACIÓN

Como se dijo, antes de la aplicación de los juegos didácticos ambos grupos fueron sometidos a la evaluación pretest que consistió en una lista de cotejo conformada por 8 ítems que pudieron ser calificadas de 1 hasta 5 puntos según el desarrollo de habilidades sociales que tenían los niños. De este modo cada niño pudo haber obtenido un máximo de 40 puntos o un mínimo de 8.

En efecto, la tabla Nº 2 contiene los resultados de la evaluación pretest o pre prueba que corresponden a los niños del grupo experimental. Las habilidades sociales fueron desagregadas en habilidades sociales básicas y habilidades sociales avanzadas, pero en esta investigación no se ha hecho el análisis por cada una de las dimensiones sino de manera general debido a que en los niños de esa edad hay cierta dificultad para diferenciar los tipos de habilidades sociales.

Por ejemplo, el niño identificado con el N°1 ha obtenido 13 puntos de un total posible de 40, es decir que no se aproxima ni a la mitad de la escala lo que quiere decir que sus habilidades sociales aún no están desarrolladas. Similar situación se presenta con los otros niños de este grupo experimental porque solo dos de ellos (N° 6 y 11) han logrado superar ligeramente la mitad de la escala construida para este estudio.

Por otra parte, si cada niño hubiera obtenido 40 puntos el máximo puntaje del aula sería 640, pero como se aprecia en este grupo el puntaje es 226 que no representa ni la mitad del máximo puntaje posible a obtener, lo que quiere decir que a nivel aula también las habilidades sociales no están adecuadamente desarrolladas.

TABLA N° 3

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN PRETEST

GRUPO CONTROL

N° de orden	Habilidades sociales básicas				Habilidades sociales avanzadas				**Total de puntos**
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	1	2	3	4	5	6	7	8	**14**
2	2	2	1	2	1	2	2	2	**12**
3	2	1	1	3	1	2	1	1	**14**
4	2	2	2	1	2	2	2	1	**13**
5	1	1	1	2	2	2	2	2	**22**
6	3	3	2	3	3	2	3	3	**11**
7	2	1	1	2	2	1	1	1	**13**
8	1	2	2	2	2	1	2	1	**12**
9	2	2	2	1	2	1	1	1	**11**
10	1	2	2	1	1	1	1	2	**12**
11	2	1	2	1	2	1	2	1	**12**
12	2	1	1	3	2	1	1	1	**22**
13	2	3	3	3	2	3	3	3	**25**
14	2	3	3	4	3	4	3	3	**11**
15	1	3	1	1	1	1	1	2	**13**
16	1	2	1	2	2	2	1	2	**16**
∑	28	30	28	33	30	28	28	28	**233**
Prom	**1,75**	**1,88**	**1,75**	**2,06**	**1,88**	**1,75**	**1,75**	**1,75**	**14,56**

INTERPRETACIÓN

Como ya se sabe, el grupo control también fue sometido a la evaluación pretest que consistió en una lista de cotejo conformada por 8 ítems que pudieron ser calificadas de 1 hasta 5 puntos según el desarrollo de habilidades sociales que tenían los niños. De este modo, igual que en el grupo experimental, cada niño pudo haber obtenido un máximo de 40 puntos o un mínimo de 8.

En efecto, la tabla Nº 3 contiene los resultados de la evaluación pretest o pre prueba que corresponden a los niños del grupo control. Así como se hizo con el grupo experimental, las habilidades sociales fueron desagregadas en habilidades sociales básicas y habilidades sociales avanzadas, pero en esta investigación no se ha hecho el análisis por cada una de las dimensiones sino de manera general debido a que en los niños de esa edad hay cierta dificultad para diferenciar los tipos de habilidades sociales.

Por ejemplo, el niño identificado con el N°1 ha obtenido 14 puntos de un total posible de 40, es decir que tampoco se aproxima ni a la mitad de la escala lo que quiere decir que sus habilidades sociales aún no están desarrolladas. Similar situación se presenta con los otros niños de este grupo experimental porque solo tres de ellos (N° 5, 12 y 13) han logrado superar ligeramente la mitad de la escala construida para este estudio.

Por otra parte, si cada niño hubiera obtenido 40 puntos el máximo puntaje del aula sería 640, pero como se aprecia en este grupo el puntaje es 233 que no representa ni la mitad del máximo puntaje posible a obtener, lo que quiere decir que a nivel aula también las habilidades sociales no están adecuadamente desarrolladas. Pero se puede apreciar fue este grupo está ligeramente mejor que el grupo experimental en habilidades sociales.

TABLA N° 4

CONSOLIDADO DE LAS TRES EVALUACIONES

GRUPO EXPERIMENTAL

N° de Orden	Evaluación Pretest	Evaluación proceso	Evaluación postest
1	13	16	25
2	11	15	23
3	12	16	23
4	21	25	33
5	12	16	22
6	22	25	35
7	10	14	24
8	13	13	23
9	12	15	23
10	13	16	24
11	26	29	35
12	13	17	23
13	12	16	22
14	13	17	24
15	11	16	24
16	12	16	23
∑	226	282	406
Promedio	14,13	17,63	25,38

INTERPRETACIÓN

En esta investigación los grupos fueron sometidos a tres evaluaciones: pretest, de proceso y postest. Cada una de las evaluaciones consistió en una lista de cotejo conformada por 8 ítems que pudieron ser calificadas de 1 hasta 5 puntos según el desarrollo de habilidades sociales que tenían los niños. De este modo, cada niño pudo haber obtenido un máximo de 40 puntos o un mínimo de 8.

La tabla Nº 4 contiene el consolidado de las calificaciones que cada niño del grupo experimental ha obtenido en cada una de las evaluaciones aplicadas en este estudio.

Por ejemplo, el niño identificado con el N°1 ha obtenido 13 puntos en la evaluación pretest, 16 puntos en la de proceso y 25 en la evaluación postest, lo que quiere decir que ha tenido un incremento de 12 puntos, o sea que sus habilidades sociales se han desarrollado considerablemente, aproximadamente en un 100%, y ya supera la mitad de la escala considerada en este estudio.

Como se dijo el máximo puntaje posible del aula es 640, pero como se aprecia en este grupo el puntaje es 406 que ya representa más de la mitad de dicha escala, lo que quiere decir que a nivel aula ha habido un considerable desarrollo de habilidades sociales. Y este desarrollo consideramos se debe a que se ha utilizado con este grupo los juegos didácticos.

TABLA N° 5

CONSOLIDADO DE LAS TRES EVALUACIONES

RESUMEN GRUPO CONTROL

N° de Orden	Evaluación Pretest	Evaluación proceso	Evaluación postest
1	14	16	19
2	12	15	19
3	14	16	21
4	13	17	23
5	22	25	22
6	11	13	20
7	13	13	22
8	12	15	22
9	11	14	23
10	12	15	20
11	12	14	19
12	22	25	27
13	25	29	31
14	11	14	16
15	13	14	19
16	16	19	25
∑	233	274	348
Promedio	14,56	17,13	21,75

INTERPRETACIÓN

Ya se sabe que en esta investigación los grupos fueron sometidos a tres evaluaciones: pretest, de proceso y postest. Cada una de las evaluaciones consistió en una lista de cotejo conformada por 8 ítems que pudieron ser calificadas de 1 hasta 5 puntos según el desarrollo de habilidades sociales que tenían los niños. De este modo, cada niño pudo haber obtenido un máximo de 40 puntos o un mínimo de 8.

La tabla Nº 5 contiene el consolidado de las calificaciones que cada niño del grupo control ha obtenido en cada una de las evaluaciones aplicadas en este estudio.

Por ejemplo, el niño identificado con el N°1 ha obtenido 14 puntos en la evaluación pretest, 16 puntos en la de proceso y 19 en la evaluación postest, lo que quiere decir que ha tenido un incremento de 5 puntos, o sea que sus habilidades sociales se han desarrollado ligeramente, pero no alcanza ni la mitad de la escala considerada en este estudio.

Como se dijo el máximo puntaje posible del aula es 640, pero como se aprecia en este grupo el puntaje es 348 que es ligeramente más de la mitad de dicha escala, lo que quiere decir que a nivel aula no ha habido un considerable desarrollo de habilidades sociales. Y esto se debe a que con este grupo no se han utilizado los juegos didácticos.

TABLA N° 6

TABLA DE CATEGORIZACIÓN PARA ANÁLISIS

POR CADA EVALUACIÓN

Categorías	Intervalo
Muy Alto	34 - 40
Alto	28 - 33
Regular	22 - 27
Bajo	15 - 21
Muy Bajo	8 - 14

EXPLICACIÓN

Los resultados obtenidos es necesario agruparlos para hacer los análisis respectivos, se tuvo que construir una tabla de categorización para ubicar a cada estudiante en su categoría correspondiente.

Así, la tabla N° 6 contiene las categorías que se han considerado para efectos de este análisis de las habilidades en estudio.

Como las evaluaciones habidas estuvieron conformadas por 8 ítems, cuyas puntuaciones fluctúan entre 1 y 5, se infiere que el mínimo puntaje a obtener es 8 mientras que el máximo posible es 40. Este rango ha permitido hacer la categorización en 5 grupos: Muy Bajo (intervalo 8 - 14), Bajo (15 – 21), Regular (22 – 27), Alto (28 – 33) y Muy Alto (intervalo 34 – 40).

TABLA N° 7

UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS

EVALUACIÓN PRETEST - GRUPO EXPERIMENTAL

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	0	0%
Alto	0	0%
Regular	2	12,50%
Bajo	1	6,25%
Muy Bajo	13	81,25%
Total	16	100%

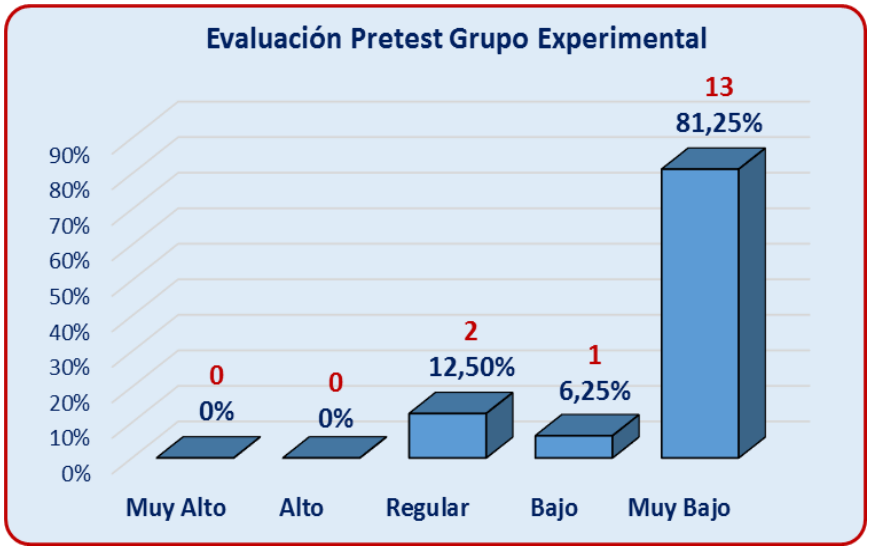

Figura N° 1. Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación pretest - grupo experimental.

INTERPRETACIÓN

La Tabla Nº 7 y Figura Nº 1 muestran la cantidad y porcentaje de estudiantes que se han ubicado en cada una de las categorías consideradas para hacer el análisis sobre el desarrollo de habilidades sociales de los niños del grupo experimental, luego de aplicar la evaluación pretest.

Como se aprecia, el mayor porcentaje de niños (81,25%) se ha ubicado en la categoría Muy Bajo. En la categoría Bajo se ha ubicado un niño (6,25%) y en la categoría Regular hay 2 niños (12,5%), si se suman los porcentajes de estudiantes que se han ubicado en las dos últimas categorías (Muy Bajo y Bajo) alcanzan la absoluta mayoría de 87,5%.

Estos resultados permiten interpretar que cuando se inició el trabajo experimental, los niños del grupo experimental tenían un Muy Bajo nivel de desarrollo de habilidades sociales. Lo que permite inferir que no han tenido el aprestamiento debido para desarrollar estas habilidades.

TABLA N° 8

UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS

EVALUACIÓN POSTEST - GRUPO EXPERIMENTAL

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	2	12,50%
Alto	1	6,25%
Regular	13	81,25%
Bajo	0	0%
Muy Bajo	0	0%
Total	16	100%

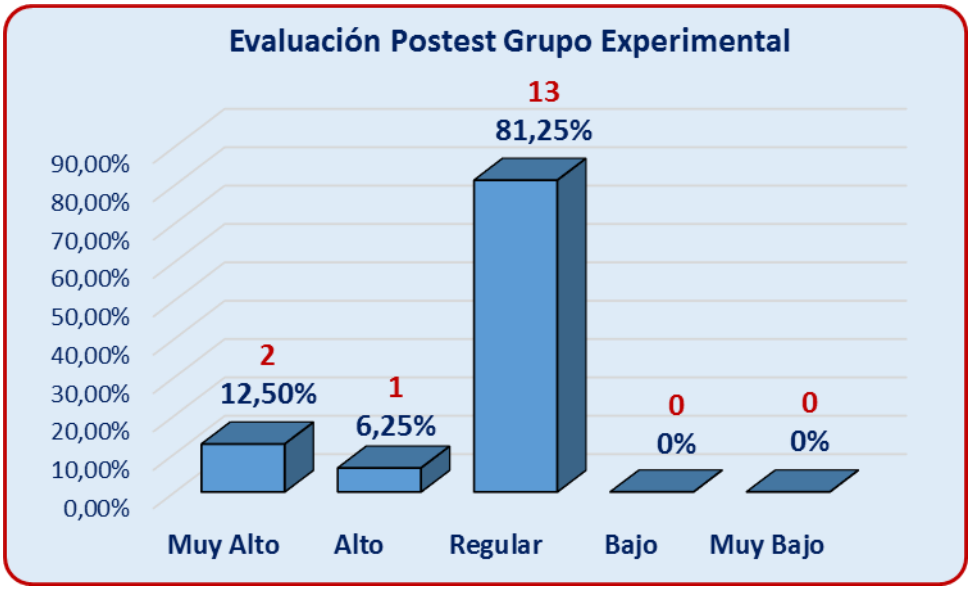

Figura N° 2. Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación postest – grupo experimental.

INTERPRETACIÓN

La Tabla Nº 8 y Figura Nº 2 muestran la cantidad y porcentaje de estudiantes que se han ubicado en cada una de las categorías consideradas para hacer el análisis sobre el desarrollo de habilidades sociales de los niños del grupo experimental, luego de aplicar la evaluación postest.

Como se aprecia, el mayor porcentaje de niños (81,25%) se ha ubicado en la categoría Regular. En la categoría Alto se ha ubicado un niño (6,25%) y en la categoría Muy Alto aparecen 2 niños (12,5%), es decir, el 100% de niños ya han desarrollado sus habilidades sociales de manera que se encuentran de Regular para arriba.

Estos resultados permiten interpretar que cuando se inició el trabajo experimental, los niños del grupo experimental tenían un Muy Bajo nivel de desarrollo de habilidades sociales, pero como se utilizaron los juegos didácticos la situación inicial ha mejorado notablemente de manera que en las categorías Bajo y Muy Bajo ya no hay estudiante alguno, porque todos se han desplazado hacia las categorías superiores. Lo que prueba la efectividad del juego didáctico, con lo que se verifican las hipótesis planteadas en este estudio.

TABLA N° 9

UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS

EVALUACIÓN PRETEST - GRUPO CONTROL

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	0	0%
Alto	0	0%
Regular	3	18,75%
Bajo	1	6,25%
Muy Bajo	12	75%
Total	16	100%

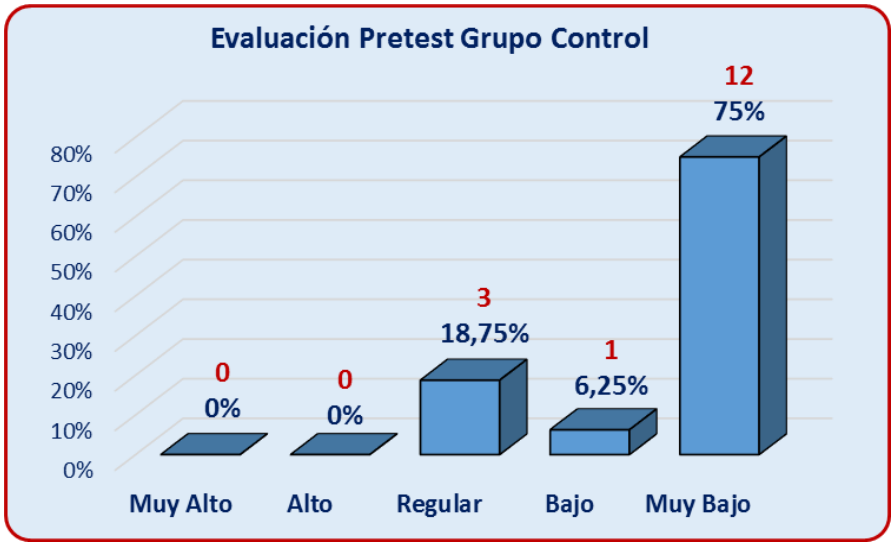

Figura N° 3. Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación pretest – grupo control

INTERPRETACIÓN

La Tabla Nº 9 y Figura Nº 3 muestran la cantidad y porcentaje de estudiantes que se han ubicado en cada una de las categorías consideradas para hacer el análisis sobre el desarrollo de habilidades sociales de los niños del grupo control, luego de aplicar la evaluación pretest.

La Tabla Nº 9 y Figura Nº 3 muestran la cantidad y porcentaje de estudiantes que se han ubicado en cada una de las categorías consideradas para hacer el análisis sobre el desarrollo de habilidades sociales de los niños del grupo control, luego de aplicar la evaluación pretest.

Como se aprecia, el mayor porcentaje de niños (75%) se ha ubicado en la categoría Muy Bajo. En la categoría Bajo se ha ubicado un niño (6,25%) y en la categoría Regular hay 3 niños (18,75%); si se suman los porcentajes de estudiantes que se han ubicado en las dos últimas categorías (Muy Bajo y Bajo) alcanzan la absoluta mayoría de 81,25%.

Estos resultados permiten interpretar que cuando se inició el trabajo experimental, los niños del grupo experimental tenían un Muy Bajo nivel de desarrollo de habilidades sociales. Lo que permite inferir que no han tenido el aprestamiento debido para desarrollar estas habilidades, pero es notorio que se encuentran ligeramente en mejores condiciones que los niños del grupo experimental.

TABLA N° 10

UBICACIÓN DE ESTUDIANTES POR CATEGORÍAS

EVALUACIÓN POSTEST - GRUPO CONTROL

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	0	0%
Alto	1	6,25%
Regular	7	43,75%
Bajo	8	50%
Muy Bajo	0	0%
Total	16	100%

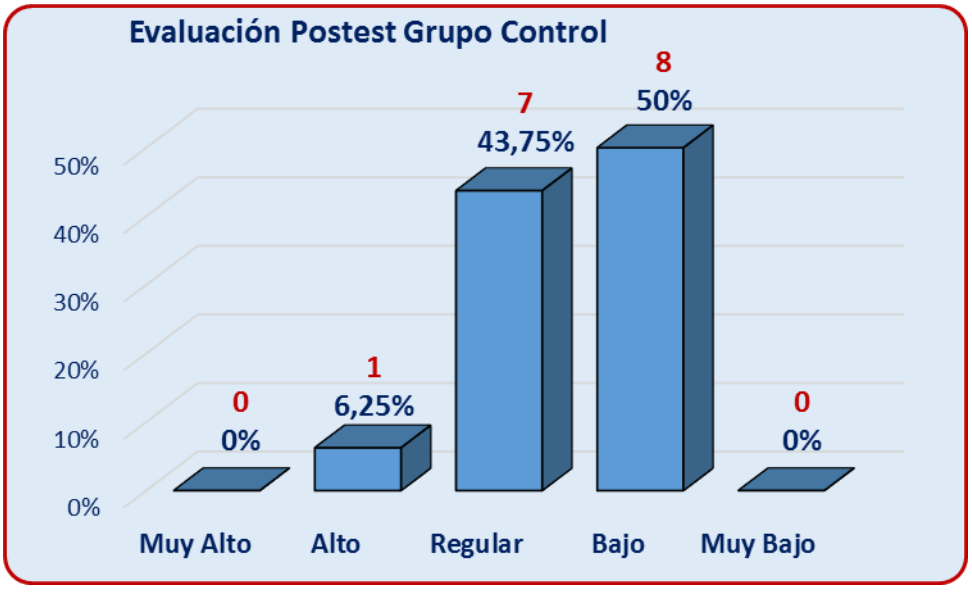

Figura N° 4. Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación postest – grupo control.

INTERPRETACIÓN

La Tabla Nº 10 y Figura Nº 4 muestran la cantidad y porcentaje de estudiantes que se han ubicado en cada una de las categorías consideradas para hacer el análisis sobre el desarrollo de habilidades sociales de los niños del grupo control, luego de aplicar la evaluación postest.

Como se aprecia, el mayor porcentaje de niños (50%) se ha ubicado en la categoría Bajo. En la categoría Regular están 7 niños (43,75%) y en la categoría Alto aparece solo 1 niño (12,5%), es decir, el 93,75% de niños se han posicionado en las categorías Bajo y Regular, lo que quiere decir que no han desarrollado significativamente sus habilidades sociales.

Estos resultados permiten interpretar que como con estos niños no se utilizaron los juegos didácticos la situación inicial no ha mejorado notablemente de manera que en las categorías Regular y Bajo se han quedado la gran mayoría de niños, no ha habido una considerable desplazamiento hacia las categorías superiores. Lo que prueba que los juegos didácticos son efectivos para desarrollar habilidades sociales en los niños. Esto también ayuda a comprobar las hipótesis planteadas en este estudio.

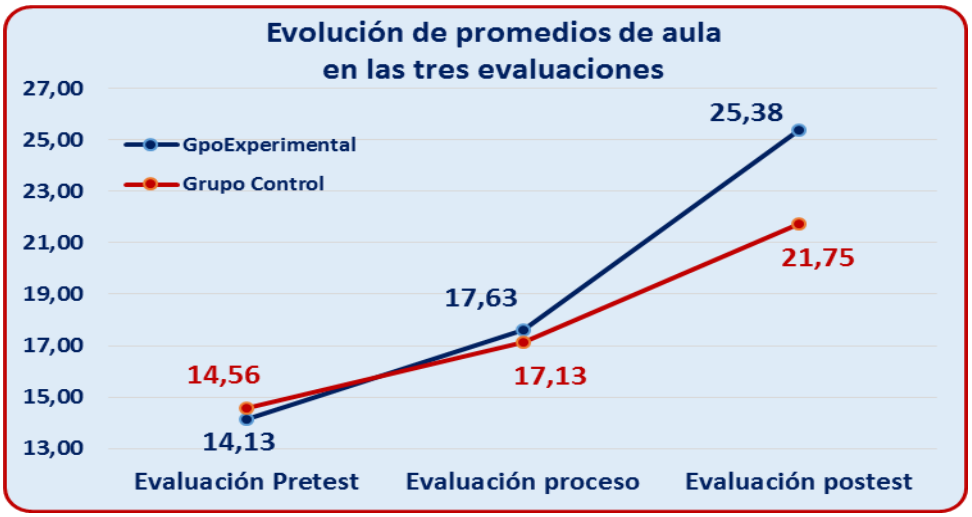

Figura N° 5. Ubicación de estudiantes por categorías. Evaluación postest – grupo control.

INTERPRETACIÓN

La figura Nº 10 muestra la evolución de los promedios de aula de ambos grupos en las tres evaluaciones aplicadas durante el trabajo: pretest, de proceso y postest.

En ella se puede apreciar que ha habido un aumento de promedios en ambos grupos, pero el grupo experimental ha sido mucho más favorecido porque el promedio inicial fue 14,13 y al terminar el experimento llegó a 25,38 puntos, es decir, incrementó en 11,25 puntos. Mientras que el promedio inicial del grupo control fue 14,56 y alcanzó al finalizar el trabajo 21,75 puntos, haciendo una diferencia de sólo 7,19 puntos.

Con estos resultados se interpreta que cuando se utilizan los juegos didácticos se desarrollan en mayor medida las habilidades sociales en los niños. Hecho que confirma las hipótesis que hemos planteado en esta investigación.

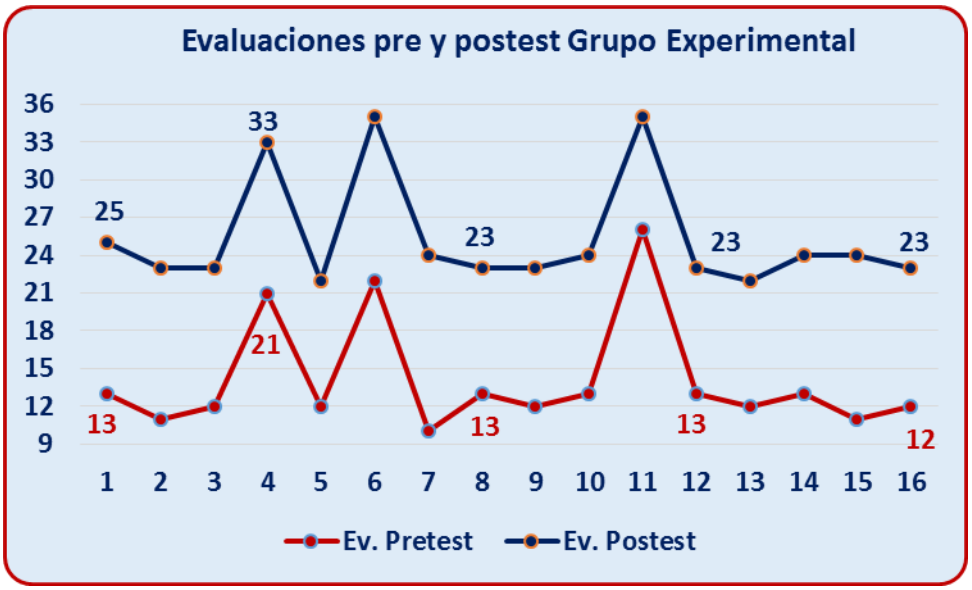

Figura N° 6. Comparación de los resultados de evaluaciones pre y postest – grupo experimental.

INTERPRETACIÓN

La Figura N° 6 muestra los promedios obtenidos por cada uno de los estudiantes integrantes del grupo experimental correspondientes a las evaluaciones pre y postest.

Se puede verificar con toda claridad que en la evaluación postest estos promedios han sido, en todos los casos, muy superiores a los de la evaluación pretest.

Estos datos corroboran lo que ya se venía afirmando: la utilización del juego didáctico favorece significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los niños del grupo experimental.

A modo de ejemplo se han considerado los promedios de los estudiantes identificados con los números, 1, 4, 8, 12 y 16 y en todos los casos ha habido un incremento significativo a favor de la evaluación postest, lo que quiere decir que la utilización del juego didáctico ha permitido este incremento notorio.

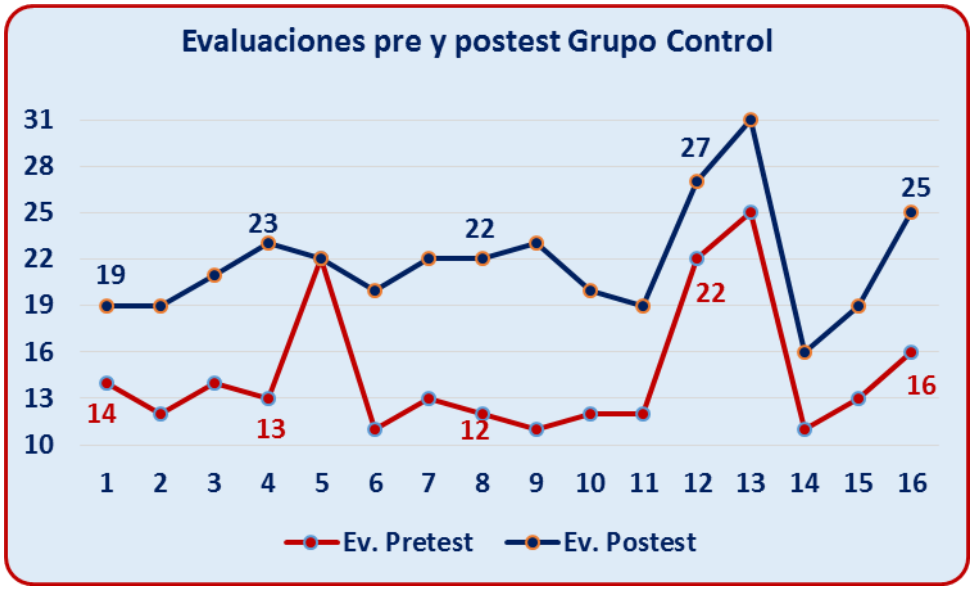

Figura N° 7. Comparación de los resultados de evaluaciones pre y postest – grupo control.

INTERPRETACIÓN

La Figura N° 7 muestra los promedios obtenidos por cada uno de los estudiantes integrantes del grupo control correspondientes a las evaluaciones pre y postest.

Se puede verificar con toda claridad que en la evaluación postest estos promedios son superiores a los de la evaluación pretest, pero este incremento no es la en la misma proporción que registra el grupo experimental.

A modo de ejemplo se han considerado también los promedios de los estudiantes identificados con los números, 1, 4, 8, 12 y 16 y en todos los casos ha habido un incremento a favor de la evaluación postest pero no tan significativo como ha sucedido con el grupo experimental, lo que quiere decir que como con este grupo no se han utilizado los juegos didácticos el desarrollo de habilidades sociales no es tan significativo.

8.2 Validación de las hipótesis

Para la validación de las hipótesis, se ha considerado tomar básicamente el análisis descriptivo de los resultados de las respuestas a las evaluaciones pre y postest, de manera que procederemos a validar primero, las hipótesis específicas para culminar validando la hipótesis general.

Validación de la hipótesis específica 1

La Hipótesis Específica 1 fue enunciada de la siguiente manera: **El nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de "San Joaquín" de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico, se categoriza como Bajo.**

En efecto, para validar esta hipótesis recurrimos, entre otras, a las tablas 2, 4, 5, 7 y 11, principalmente, y a la figuras 1, que contienen información acerca de los resultados que los estudiantes de la muestra iban adquiriendo en cada una de las tres evaluaciones aplicadas en este experimento. En las mencionadas tablas y figuras se observa que antes de la aplicación del experimento el desarrollo de las habilidades sociales se categoriza entre Bajo y Muy Bajo.

Validación de la hipótesis específica 2

La Hipótesis Específica 2 fue enunciada de la siguiente manera: **El nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de "San Joaquín" de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico, se categoriza como Alto.**

En efecto, para validar esta hipótesis recurrimos, entre otras, a las tablas 4, 8, 10, principalmente, y a las figuras 2, 4, 5, 6 y 7 que contienen información acerca de los resultados que los estudiantes de la muestra

obtuvieron al finalizar el trabajo experimental, es decir, en la evaluación postest. En las mencionadas tablas y figuras se observa que después de la aplicación del experimento el desarrollo de las habilidades sociales se categoriza entre Alto y Regular.

Validación de la hipótesis general

La hipótesis general se enunció así: **El Juego Didáctico influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de educación inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de "San Joaquín" de Ica.**

Sobre la base de la validación de las hipótesis específicas se puede decir que la hipótesis general también queda validada. Pero para mayor contundencia se puede recurrir a las tablas 4, 5, 8, 10 y figuras 1, 4, 5, 6 y 7, que muestran resultados que confirman que al utilizar los juegos didácticos se obtiene un mayor desarrollo de la habilidades sociales en los niños que integraron la muestra.

CONCLUSIONES

1. En la Institución Educativa Inicial N° 071 de “San Joaquín” de Ica, específicamente en los niños de 4 años, la utilización de los juegos didácticos como recursos educativos, influye favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales.

2. El nivel de desarrollo de habilidades sociales que tienen los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, antes del periodo de ejecución del Juego Didáctico, es bajo y muy bajo.

3. El nivel de desarrollo de habilidades sociales que alcanzan los niños y niñas de Educación Inicial 04 años de la Institución Educativa Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, después del periodo de ejecución del Juego Didáctico, se ubica entre Regular y Alto, habiendo iniciado el trabajo en las categorías Muy Bajo y Bajo.

RECOMENDACIONES

1. Que la Dirección Regional de Educación, a través de la UGEL Ica, difunda en las Instituciones Educativas de la región, específicamente en la Institución Educativa Institución Educativa Inicial Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, que la utilización del Juego Didáctico recurso educativo, garantiza un mayor desarrollo de las capacidades sociales en los niños.

2. Que la Dirección Regional de Educación disponga que en las Instituciones Educativas de la región, específicamente en la Institución Educativa Inicial Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, la utilización del juego didáctico como una de las estrategias alternativas para el desarrollo de habilidades sociales de los niños y asegurar de este modo una óptima formación integral.

3. Que la UGEL-Ica, en convenio con la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica, brinde capacitación de manera permanente a los docentes de la Institución Educativa Inicial Nº 071 de “San Joaquín” de Ica, en el empleo o aplicación de los juegos didácticos y de otras estrategias de enseñanza, para obtener resultados favorables en el desarrollo de habilidades sociales de los niños.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Benítez, M. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Revista Digital Innovación y Experiencias educativas. ISSN 6047. Nº 16.

2. Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación con Mención en Educación Inicial. Lima, Perú.

3. Chacón, P. (2010). *Los juegos didácticos y su importancia.* Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial, Venezuela.

4. Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Prebásica.* Tesis de Maestría en Currículum. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Tegucigalpa.

5. Chacón, P. (2009). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿cómo crearlo en el aula?.* Instituto Pedagógico de Caracas, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.

6. Labrador. M. y Morote, P. (2010). *El juego en la enseñanza de ELE*. Revista Electrónica Industrial. Glosas didácticas. Valencia, España.

7. Lacunza, A. (2010). *Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia*. Tucumán, Argentina.

8. López, I. (2011). *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista de la Educación. Táliga, Badajoz. Extremadura.

9. Martínez, G. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación, Buenos Aires, Argentina.

10. Meneses, M. (2010). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación. Vol. 25. Costa Rica.

11. Minerva, C. (2010). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*.

12. Ortecho, J. y Quijano, M. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años de la IE 207 "Alfredo Pinillos" de Trujillo.* Tesis para optar el título profesional de Licenciadas en Educación.

13. Rivera, M. (2008). *Desarrollando habilidades sociales en los niños y niñas a través del juego*. Nuevo León, Monterrey, México.

14. Segura, M. (2015). *Recursos para trabajar las habilidades sociales en clase*. Disponible en: http://www.orientacionandujar.es/2014/01/15/recursos-para- trabajar-las-habilidades-sociales-en-clase/. Recuperado: 23/09/2016.

15. Tapia, C. (2008). *Trabajar las habilidades sociales en educación infantil*. Artículo presentado en el Congreso Internacional de Educación de Madrid.

ANEXO

ANEXO Nº 1

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE HABILIDADES SOCIALES

A: Nunca o casi nunca (1 pto.) B: Pocas veces(2 ptos.) C: Ni muchas ni pocas veces (3 ptos.)
D: Muchas veces (4 ptos.) E: Siempre o casi siempre (5 ptos.)

Habilidades	Ítems	Intervalo				
		A	B	C	D	E
Habilidades sociales básicas	1. Presta atención a la persona que le está hablando					
	2. Habla con naturalidad con sus compañeros de clase					
	3. Habla con otras personas sobre cosas de interés de ambos					
	4. Permite que los demás sepan que les agradece los favores					
Habilidades sociales avanzadas	5. Pide que le ayuden cuando tiene alguna dificultad					
	6. Presta atención a las instrucciones de la profesora y las cumple correctamente					
	7. Pide disculpa a los demás por haber hecho algo mal					
	8. Explica con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica					